МАГ КРОВИ

Престиж-класс для DnD 5.

Бегущий по аллее от преследователей, человек-волшебник оказывается загнан в угол. Когда городская стража приближается, он достаёт кинжал и колет свою ладонь. Используя кровь, льющуюся из его раны, маг берёт под контроль разум одного из своих пленителей и заставляет его напасть на товарищей, давая волшебнику время скрыться.

Покрытая дюжиной кровоточащих ран, полуэльф-колдун осматривает трупы хобгоблинов, лежащих вокруг нее. Закрыв глаза, она протягивает руки, осушая остатки жизненных сил павших врагов. Она тихо смеется над собой, в то время как порезы и рваные раны в ее плоти начинают зарастать.

Два драконорожденных, брат и сестра, сражаются вместе, когда брат поражённый стрелой и падает на землю. Он поспешно протягивает руку к сестре. Она кричит в агонии, когда её жизненная сила уходит. Сильно ослабленная, за мгновение до того, как её одолеют нападавшие, она смотрит в замешательстве и гневе, как ее теперь полностью здоровый брат исчезает в вспышке портала.

Практики магии крови имеют страшную репутацию, и часто она не является не заслуженной. Многие обращаются к запрещенному искусству в поисках большей власти и магического понимания или из отчаяния, обещая себе, что они будут использовать его только в качестве крайней меры. Немногим магам крови удается избежать соблазна мощными силами, что они стремятся контролировать.

Беглецы и скрытые учёные

Многие маги в бегах обратились к магии крови, чтобы избежать обнаружения или захвата. Их бархатанье в этой табуированной области магии обычно соединяется с их преступлениями, ещё больше отдаляя их от общества. Между тем уважаемые маги, стремящиеся увеличить широту своего магического понимания, время от времени начинают изучать в тайне магию крови. Пока они могут держать свое новое хобби скрытым, эти маги способны оставаться на хорошем счету, но чем больше они черпают своей собственной жизненной силы, подпитывая свою магию, тем больше шансов, что они забудут о своих добрых намерениях.

Существа с кровью

Для умений мага крови, существо считается с кровью, если у него нет следующих типов: конструкт, элементаль, слизь, растение, нежить и не имеет признака живой конструкт (или похожего). В вашей игре, другие существа могут быть добавлены в этот список бескровных существ, или конкретные существа с перечисленными типами или чертами могут рассматриваться как имеющие кровь (как, например, вампиры могут считаться имеющими кровь, несмотря на то, что они являются нежитью). Если это так, может быть полезно обсудить и перечислить эти исключения до начала игры.

Необходимые условия

Чтобы стать магом крови, необходимо выполнить следующие требования (в дополнение к требованиям мультикласса для существующих классов):

- **Телосложение 13**

Ваше тело должно быть достаточно сильным, чтобы выдержать постоянный отток жизненной силы, что влечет магия крови.

- **Кровоток**

Ваш персонаж должен принадлежать к расе, не считающейся бескровной.

- **Заклинатель**

Волшебство крови-это инструмент, используемый для улучшения способностей заклинателя. Вы должны уметь накладывать хоть одно заклинание 3-го уровня или выше, чтобы стать магом крови.

- **Тёмная тайна**

Методы и ритуалы, используемые в магии крови не широко доступны и их не легко обнаружить самостоятельно. Заклинатель, желающий стать магом крови, обычно должен найти другого практикующего, готового научить его или том магии, который содержит секреты магии крови.

Маг крови

Уровень	Особенности	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень 1	2	3
1	Использование заклинаний, Магия крови, Холст плоти	1	2	--	--
2	Пир павших	2	3	--	--
3	Перенос крови, Сангвинистическая стойкость	3	4	2	--
4	Жертва	4	4	3	--
5	Кровный трэлл, Малефикар, Сангвиническая сила	5	4	3	2

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Вы получаете следующие особенности:

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень мага крови
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень мага крови после первого.

ВЛАДЕНИЕ

Оружие: Кинжалы
Спасброски: нет
Навыки: нет

СНАРЯЖЕНИЕ

Когда вы получаете первый уровень мага крови, вы получаете кинжал, если у вас его ещё не было.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Ваша практика манипулирования энергией вашей крови открыла вам еще один источник заклинаний. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10 *Книги Игрока*, а список заклинаний мага крови приведён в конце класса.

ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Маг крови» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки в конце продолжительного отдыха.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.
Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний мага крови заменить на другое из списка мага крови, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При накладывании заклинаний маг крови использует своё Телосложение. Ваша магия проистекает из траты вашей жизненной силы. Вы используете Телосложение в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Телосложение при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Телосложения

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Телосложения.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать небольшое количество собственной крови в качестве фокуса для заклинаний мага крови.

МАГИЯ КРОВИ

Через изучение запрещенных ритуалов вы научились использовать вашу кровь, чтобы подпитывать ваши заклинания. Любое заклинание, которое не требует дорогостоящих материальных компонентов и которое вы знаете или подготовили, можно применить с помощью магии крови (оно не должно быть заклинанием мага крови). Если заклинание восстанавливает хиты, вы не получаете их, когда заклинание применяется таким образом. Для того, чтобы разыграть заклинание с помощью кровавой магии, вы должны держать оружие ближнего боя, которое наносит рубящий или прокалывающий урон и иметь свободную руку.

Для того, чтобы применить заклинание с помощью кровавой магии, вы должны держать оружие ближнего боя, которое наносит рубящий или колющий урон и иметь свободную руку.
Когда вы произносите заклинание с помощью магии крови, вы режете в свою плоть, чтобы добавить вашу кровь. Вы игнорируете любые соматические и материальные компоненты заклинания и не тратите слот заклинания. Вместо этого вы получаете некротические повреждения, как указано в таблице ниже. Этот некротический урон не может быть уменьшен или отменен каким-либо образом и обходит временные хиты и другие эффекты, имеющие количество хитов. Кроме того, максимальные хиты уменьшается на сумму, равную полученному урону. Это сокращение не может быть уменьшено или отменено в любом случае и длится до тех пор, пока вы не закончите длительный отдых.
Уровень ячейки заклинания, используемый для произнесения заклинаний таким образом, должен быть уровнем, для которого у вас есть ячейки заклинаний и не может быть выше, чем уровень вашего мага крови.

Сотворение заклинаний Магией крови

Ур. ячейки	Некротический урон
1	9 (2d8)
2	14 (3d8)
3	23 (5d8)
4	27 (6d8)
5	32 (7d8)

Вариант правил: Кинжалы и Магия крови

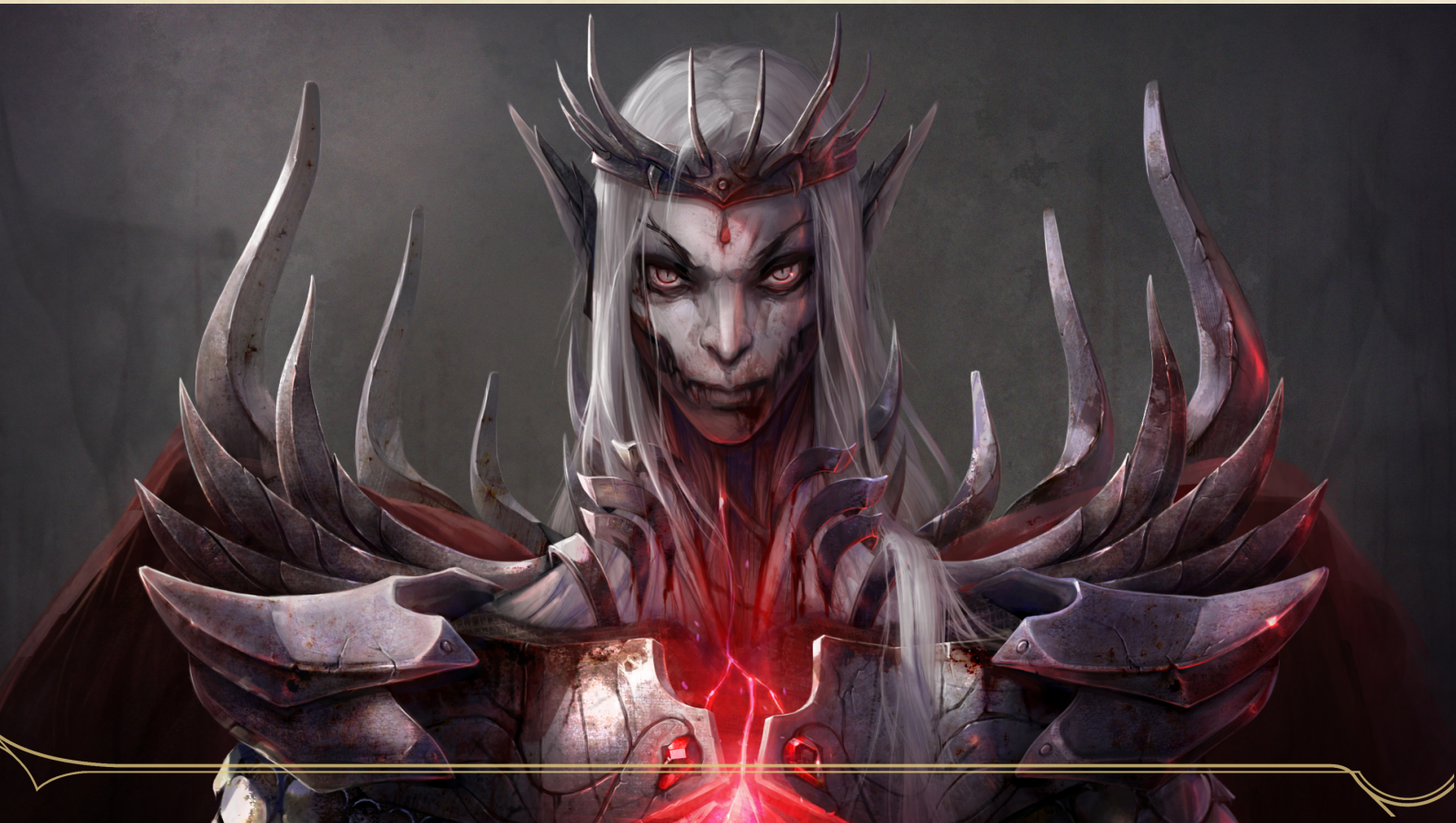
Поскольку кинжалы имеют центральное значение для иконографии магии крови, вы можете ослабить некоторые из правил заклинаний магии крови, когда маг крови использует кинжал, чтобы стимулировать их использование. Используя это вариативное правило, вам не нужно держать кинжал, который вы используете для вашей магии крови, пока он доступен. При создании заклинания, предполагается что вы достаёте кинжал, наносите себе порез, а затем убираете в ножны или роняете его, но это не считается взаимодействием с объектом.

ХОЛСТ ПЛОТИ

Постоянное множественное увечье вашей плоти привело к развитию вашим телом регенеративных сил. Когда вы получаете первый уровень этого класса, все шрамы, полученные менее года назад полностью исцеляются. Всякий раз, когда вы проводите короткий или длительный отдых, любые порезы, рваные раны или другие поверхностные повреждения, которым менее чем 24 часа, полностью заживают после окончания отдыха. Вы можете сосредоточиться на конкретной ране в начале отдыха, чтобы ваши исцеляющие способности игнорировали её во время этого отдыха.

ПИР ПАВШИХ

На 2 уровне ваше мастерство магии крови позволяет вытянуть жизненную силу из недавно умершего. Как действие, вы впитываете остатки жизненных сил из близлежащих трупов и ваш максимум хитов увеличивается в зависимости от размера существа и количества костей хитов мертвых существ (как указано в таблице ниже) до вашего обычного максимума хитов.
Например, использование способности на трех трупах Кобольдов увеличит максимальное количество хитов на 6, а использование способности



на трупе молодого Красного Дракона увеличит максимум хитов на 34.
Для получения этой выгоды от трупа необходимо выполнить следующие условия:

• Большая часть трупа должна находиться в пределах 60 футов от вас (труп не обязательно должен быть целым)
• Труп должен принадлежать существу с кровью
• Труп, должен быть мертв не более 24 часов
• Труп не был подвергнут эффекту этой способности

Пир павших

Размер	Поглощаемые хиты
Маленький	1x КХ
Средний	1x КХ
Большой	2x КХ
Огромный	3x КХ
Громадный	5x КХ

На 4 уровне вы становитесь экспертом в этой тёмной форме самоподдержки. Теперь эта способность использует бонусное действие вместо действия. На 5-м уровне, вы можете сформировать жизненную силу мертвых в исцеляющую энергию. Когда вы используете эту способность, вы можете решить дополнительно восстановить себе хиты, равные сумме, на которую можете восстановить ваш максимум хитов (максимум ваших хитов восстанавливается до того, как вы восстановите хиты). Вы не можете повторно восстановить хиты таким образом, до тех пор, пока не закончите длительный отдых.

Пир падших и бессознательные существа

Пир павших влияет только на мертвых существ. Как правило, когда монстр уменьшена до 0 хитов, они считаются мертвыми, но это может быть не так. Поэтому важно уточнить, как монстры и НИП в бессознательном состоянии будут реагировать на эту способность, до того, как игрок решит, брать ли уровни в этом классе.

ПЕРЕНОС КРОВИ

Начиная с 3 уровня, вы можете использовать заклинание мага крови *Перенос крови*, используя магию крови. Вы не можете использовать его иначе, если только не выучили его раньше, как заклинание Волшебника.

САНГВИНИСТИЧЕСКАЯ СТОЙКОСТЬ

На 3 уровне ваша кровь отвергает мирские недуги. Вы невосприимчивы к болезням. Любые болезни, которые у вас уже были, излечиваются

ЖЕРТВА

На 4 уровне ваше стремление к власти порождает предательство. Как действие, вы дотягиваетесь до союзного существа с кровью, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Существо не должно быть союзником, если оно находится в данный момент под действием заклинания Перенос крови или заклинанием Кровный трэлл, которое вы наложили. Существо должно сделать спасбросок Телосложения.

При неудачном спасброске существо получает 4к8 некротического урона, а его максимальное количество хитов уменьшается на сумму, равную полученному урону. Сокращение хитов не может быть уменьшено или отменено каким-либо образом и длится до тех пор, пока существо не закончит длительный отдых. Вы восстанавливаете хиты, равные полученному урону.
При успешном спасброске существо не получает урона, и вы не восстанавливаете хиты. Даже если спасбросок успешен, существо понимает, что вы использовали эту способность на него.
На 5 уровне вы наслаждаетесь, когда искра жизни гаснет или уменьшается. Если существо погибает или теряет сознание от этой способности, вы возвращаете дополнительные 2к8 хитов.

Игроки, Персонажи и Жертва

Жертвоприношение мага крови может быть важным инструментом в их арсенале, но он также имеет потенциал вызвать гнев не только персонажа, но и игрока этого персонажа. По этой причине важно, чтобы каждый желающий поиграть магом крови обсуждал выбор со своей группой и условился об использовании этой функции. Помните: "*так поступил бы мой персонаж*" - не оправдание.

КРОВНЫЙ ТРЭЛЛ

Начиная с 5 уровня вы можете использовать заклинание мага крови *Кровный трэлл*, используя магию крови. Вы не можете использовать его иначе, если это не одно из известных вам заклинаний.

МАЛЕФИКАР

На 5 уровне вы освоили магию крови, но она изменила вас. Вы получаете следующую слабость: **Меня преследуют из-за моего величия.**

САНГВИНИЧЕСКАЯ СИЛА

На 5 уровне ваше изучение и практика магии крови укрепили вашу жизненную силу до неестественного уровня. Ваше Телосложение увеличивается на 2 с максимумом в 22, если только уже не было выше.

Маги крови и мультикласс

Так как это престижкласс, уровни в нём доступны только через мультиклассирование. Маги крови считаются полноценными заклинателями, как волшебники, для всех целей определения количества ячеек заклинаний.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ МАГА КРОВИ

1 уровень

Диссонирующий шёпот
Жуткий смех Таши
Луч болезни
Очарование личности
Порча
Приказ
Усыпление

2 уровень

Внушение
Глухота/слепота
Корона безумия
Луч слабости
Речь златоуста
Удержание личности
Умиротворение

3 уровень

Подчинение крови
Прикосновение вампира
Притворная смерть
Проклятие

5 уровень

Кровавый трэлл

Подчинение крови

3 уровень, очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (капля крови)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите видимое вами существо с кровью в пределах диапазона. Существо должно совершить спасбросок Телосложения. При неудачном спасброске существо считается схваченным и недееспособным, так как его кровь восстает против его контроля. В начале каждого хода существа получает 1к6 некротического урона, так как соперничество между желаниями приводит к потере жизненной силы.
В конце каждого своего хода существо может повторить спасбросок, заканчивая эффект при успехе. При успехе первоначального спасброска или, когда эффект заканчивается, существо получает 3к6 некротического урона.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, то вы можете выбрать целью заклинания одно дополнительное существо, за каждый уровень ячейки выше 3. Все цели должны находится в пределах 30 футов друг от друга

Кровный трэлл

5 уровень, очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (капля крови)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите видимое вами существо с кровью в пределах диапазона. Существо должно совершить спасбросок Телосложения. При неудачном спасброске воля существа частично подчиняется вашей. На время действия этого эффекта, существо должно тратить свой ход, пытаясь атаковать ближайшее существо, враждебное вам, и не может атаковать или подвергать опасности вас или ваших союзников.
В конце каждого своего хода существо может повторить спасбросок, заканчивая эффект при успехе. При успехе первоначального спасброска или, когда эффект заканчивается, существо получает 3к6 некротического урона.

ПОЯСНЕНИЯ

Этот раздел призван помочь в понимании механики мага крови. Это не часть правил для класса маг крови и любые противоречия между этим разделом и правилами должны быть разрешены в пользу правил.

Примеры ячеек заклинаний мага крови

• Персонаж с 5 уровнем волшебника и 2 уровнями мага крови может использовать магию крови, чтобы использовать заклинания с помощью ячеек заклинаний 1 и 2 уровня. Несмотря на то, что он имеет 3 уровень ячеек заклинаний, уровень мага крови недостаточно высок, чтобы разыграть заклинания с ячейкой 3 уровня с помощью магии крови.

• Персонаж с 9 уровнями колдуна и 5 уровнями мага крови может использовать магию крови, чтобы разыгрывать заклинания с помощью слотов заклинаний 1-го, 2-го, 3-го или 5-го уровня. Он имеет ячейки заклинаний 1, 2 и 3 уровня от уровня от Мага крови и ячейки заклинаний 5 уровня от Колдуна, но у такого персонажа нет ячеек 4 уровня.

Примеры сотворения заклинаний Магом крови

• Маг крови держит глефу (и ничто другое). Он снимают руку с глефы, чтобы у него была свободная рука. Он творит заклинание, используя магию крови. Как часть заклинания, он взрезает свою ладонь глефой. Он может схватить глефу своей свободной рукой после заклинания (с помощью взаимодействия с объектом).

• Маг крови держит длинный меч и щит и творит заклинание, используя магию крови. Как часть заклинания, они взрезает себя мечом. Затем он должен уронить меч или вложить в ножны, чтобы выполнить требование иметь свободную руку. Поскольку он использовал своё взаимодействие с объектом, чтобы уронить меч или вложить в ножны, он не может взять меч в руку, используя взаимодействие с объектом в тот же ход, когда сотворил это заклинание.

Использование варианта кинжалы и магия крови

• Маг крови держит посох (и ничего другого), а также имеет легко доступный кинжал. Перед тем как сотворить заклинание, он снимает руку с посоха так, чтобы у него была свободная рука. Он накладывает заклинание используя магию крови. Как часть заклинания он достаёт кинжал, наносит себе порез и роняет кинжал или убирает его в ножны. Он может вновь взять посох обоими руками, как взаимодействие с объектом.

• Маг крови держит в руках моргенштерн и щит, а также имеет легкодоступный кинжал. Пред применением заклинания он убирает моргенштерн так, чтобы у него была свободная рука. Он творит заклинание используя магию крови. Как часть заклинания он достаёт кинжал, наносит себе порез и роняет кинжал или убирает его в ножны. Поскольку он использовал своё взаимодействие с объектом, чтобы убрать моргенштерн, он не может взять его в руку, используя взаимодействие с объектом в тот же ход, когда сотворил это заклинание.

КОНСТРУКТИВНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ

Кровный трэлл и Подчинение крови

Кровный трэлл и Подчинение крови - это классовые характеристики мага крови, реализованные как заклинания (аналог мистического заряда колдуна или Божественной кары паладина).
Заклинания можно сравнить с удержание личности/монстра и подчинение личности/монстра, но различия важны. Два заклинания влияют на набор существ шире, чем заклинания личности, но уже, чем заклинания монстра. Удержание личности/монстра накладывает состояние паралич (что гораздо сильнее, чем схвачено + недееспособно), но не наносит никакого урона. Подчинение личности/монстра позволяет существу получать инструкции, но не наносит ущерба и менее полезно в бою.
В то время как Кровный трэлл и Подчинение крови, как правило, применяются с помощью магии крови, есть несколько способов изучить эти заклинания мага крови. Во-первых, подчинение крови может быть выбрано в качестве заклинания мага крови при достижении 5-го уровня в классе. С этого момента оно может быть разыграно с помощью магии крови или ячеек заклинаний.
Кровный трэлл слишком высокого уровня, чтобы быть выученным магом крови, но бард может выбрать это заклинание (или Подчинение крови) с помощью умения Тайны магии.

Жертва, Малефикар, Сангвиническая стойкость

Это канва класса.

Только один ресурс

За исключением исцеления на 5 уровне *Пира павших*, единственным ресурсом использования функций мага крови являются хиты. Это и уменьшение их максимума держит класс сосредоточенным на своей центральной теме

Доступные заклинания

Список заклинаний составлен из школ очарования и некромантии. Не были включены заклинания характерные для одного класса или заклинания с благотворными эффектами.

Баланс

Сотворение заклинаний с использование своего здоровья и должно быть балансиром само по себе. Пир павших сбалансирован вокруг предположения, что игрок не будет иметь доступ к стабильному снабжению свежими трупами свыше тех, которые генерируются типичным приключенческим днем.

Жертва

Жертва уравновешена ожиданием того, что у игрока будет только ограниченное число союзников (разочарование в этом ожидании может быть интересным способом создания злого NPC).

Жертва также действует как механизм частичного возврата для Кровный трэлл и Подчинение крови. Эта комбинация не является тривиальной, так как требуется минимум два раунда и два набора спасбросков. Когда комбинация выполнена успешно, она может сделать два заклинания намного более рентабельными. Это намеренно и призвано быть силой класса.
Обратите также внимание на то, что исцеление бонуса жертвоприношения на 5 уровне конфликтует с гарантированным окончательным повреждением Кровный трэлл и Подчинение крови.

Телосложение как характеристика для заклинаний

Телосложение - как способность для заклинаний слишком сильна, если это способность для обычных заклинателей. Маг крови должен выбрать, на какой способности к колдовству сосредоточиться или сделать себя слабее в другом месте, чтобы максимизировать обе.

Маг крови и повышения характеристик.

Взятие всех уровней престижкласса Маг крови заставляет игрока пожертвовать одним повышением характеристик. Другими словами, Сангвиническая сила в первую очередь существует, чтобы предотвратить 5-й уровень класса от слишком высокой стоимости в возможностях персонажа. Увеличение максимального балла характеристики будет актуальным только в том случае, если она будет в конечном итоге максимизирована, в этом случае см. предыдущий раздел

РАЗМЫШЛЕНИЯ О КЛАССАХ

Минимальный уровень, необходимый для мультикласса

Бард	5
Клирик	5
Друид	5
Воин*	13
Монах**	11
Паладин	9
Следопыт	9
Плут***	13
Чародей	5
Чернокнижник	5
Волшебник	5

* Мистический рыцарь
** Путь четырёх элементов
*** Мистический ловкач

Бард
Единственный класс, который может потенциально использовать Кровный трэлл с помощью ячеек заклинаний (см. раздел Кровный трэлл и Подчинение крови).

Воин (Мистический рыцарь)
Заклинания некромантии и очарования мага крови добавят разнообразия мистическому рыцарю, сосредоточенному на ограждении и воплощении.

Волшебник
Обратите внимание, что повреждения, наносимые магией крови, при сотворении заклинания, самому заклинателю, обходят способность некроманта «Единение с не-жизнью»

Друид
Если вы хотите играть Мерриль, это мультикласс для вас.

Жрец
Эффективное исцеление клирика жизни может быть полезным для мага крови (либо как мультикласса, либо как другого члена партии), но преимущество все еще ограничено Пиром падших и альтернативными использованиями ячеек заклинаний.

Чернокнижник (колдун)
Ничего конкретного на ум не приходит.

Монах (Четыре элемента)
Ничего конкретного на ум не приходит.

Паладин
Отлично подходит для паладина с клятвой мести.

Плут (Мистический ловкач)
Ничего конкретного на ум не приходит

Следопыт
Возможно, потенциальное злоупотребление (в обоих смыслах), связанное с Жертвой и животным спутником.

Чародей
Метамагия может значительно усилить заклинания использованные с помощью магии крови.
Создание дополнительных ячеек заклинаний с единицами чародейства в сочетании с магией крови приводит к необычайному количеству заклинаний, сотворяемых в день.

Перевод - Константин Савченко
Вёрстка - Айвендил
05.01.2018